

## ИМИТАЦИОННАЯ ТЕХНОЛОГИЯ ОБУЧЕНИЯ РЕШЕНИЮ ЗАДАЧ ПО ФИЗИКЕ

*Т.А. Ярошенко*

Научный руководитель – к.п.н, доцент *А.А. Луцевич*

*Белорусский государственный педагогический университет им. М.Танка*

Конструктивное решение проблемы подготовки учителя, способного обеспечить все потенциально возможные направления реформирования системы народного образования в нашей стране, может быть осуществлено в рамках концепции знаково-контекстного обучения, которая в теоретической форме задает систему возможных переходов от чисто учебной к квазипрофессиональной, а затем и к реальной профессиональной деятельности. Одним из методов интенсивного формирования предстоящей деятельности на квазипрофессиональном уровне являются учебные деловые игры основная цель которых заключается в развитии способностей будущего специалиста к постановке и решению субъективно новых для него задач.

Объектом разработанной нами учебной деловой игры "Задача" является имитация деятельности учителя физики, адекватной профессиональной предметной задаче "Теоретическое исследование физической системы и объяснение процессов, происходящих в ней", а ее предметом — имитация деятельности учителя физики по разработке, описанию и оценке процедур анализа и поиска решения физической задачи.

По характеру игрового процесса учебная деловая игра "Задача" относится к играм с взаимодействием. В процессе игры отрабатывается механизм взаимодействия ее участников для достижения единой цели, овладения деятельностью, адекватной названной выше профессиональной предметной задаче, на квазипрофессиональном уровне.

В основу конструирования учебной деловой игры "Задача" нами положен модульный принцип. В игре использованы следующие модули: диагностика, формирование игровых групп и распределение ролей, инструктаж, постановка задачи, решение задачи, документирование, экспертиза, рефлексия, исследование и аттестация. В каждом из 10 игровых модулей реализуется элементарная игровая ситуация, основанная на входной информации. По определенным правилам, предусмотренным в игре, участники игры преобразуют ее в выходную информацию, которая в свою очередь является входной информацией для следующего модуля.

Учебная деловая игра "Задача" позволяет за сравнительно небольшое время систематизировать и закрепить знания о структуре и основных этапах решения физической задачи; сформировать у студентов-физиков процедуры и технологию деятельности по решению таких профессиональных задач учителя физики, как: определение и качественное или количественное описание состояния физической системы; переход от одного способа описания состояния физической системы к другому; уточнение и построение моделей физических объектов, входящих в физическую систему; теоретическое исследование физической системы и объяснение процессов, происходящих в ней.

В докладе более подробно будут раскрыты функции каждого модуля и структурно-содержательные аспекты деятельности участников игры на каждом из ее этапов и проанализированы результаты ее использования деловой игры как одной из форм моделирующей технологии обучения решению задач, в учебном процессе.